INSTRUCTION MANUAL

ALISIA DRAGOON

SEGA

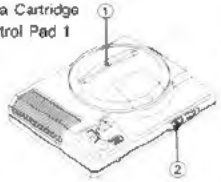
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega
② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.

2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.

3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.

4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

1. Cartuccia Sega
2. Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplattan 1.

2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.

3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.

4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts in/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

1. Segas spelkassett
2. Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.

2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.

3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.

4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

1. Sega Cassette
2. Controller 1

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.

2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.

3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.

4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

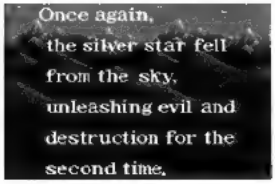
Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

1. Sega-kasetti
2. Säätölaippa 1

The Dreaded Awakening

As Baldour, the prince of all things evil, nears the end of his dormancy, the cocoon in which he rests is transported to Earth by his aide, Ornah. The world is still recovering from the devastating effects of Baldour's last visit.

Alisia Dragoon is the daughter of the magician who attempted to stop Baldour. When she was a child, Alisia's father was tortured to death before her very eyes. His final cries of agony ring in her ears even now. Inexplicably, Alisia's life was spared. She is now a woman with magical ability rivaling that of her father. "Baldour is going to wish he had killed me as well," she vows.



Das grauenvolle Erwachen

Baldour, das böse Monster, liegt noch im Winterschlaf, jedoch steht sein Erwachen unmittelbar bevor. Während sein Helfer Ornah den Kokon, in dem die Bestie schlummert, zur Erde transportiert, hat sich die Welt immer noch nicht vollständig von Baldours letztem Besuch erholt.

Alisia Dragoon ist die Tochter eines Magiers, der versuchte, Baldour zu stoppen. Als kleines Kind mußte Alisia damals mitansehen wie ihr Vater vor ihren Augen zu Tode gefoltert wurde. Seine schmerzverzerrte Stimme klingt ihr noch heute in den Ohren. Alisia selbst wurde jedoch aus unerklärlichen Gründen verschont. Inzwischen erwachsen, verfügt Alisia heute über die gleichen magischen Kräfte wie ehemals ihr Vater, und schwört: "Baldour wird es bitter bereuen, das er mich damals am Leben gelassen hat".

Le réveil tant redouté!

Baldour, le prince diabolique va bientôt se réveiller et pour cette raison, son acolyte Ornah transporte le cocon sur la Terre. La Terre ne s'est pas remise des effets dévastateurs de la dernière visite de Baldour.

Alisia Dragoon est la fille du magicien qui essaya d'arrêter Baldour. Quand elle était encore une enfant, son père fut torturé à mort devant ses yeux. Ses derniers cris d'agonie résonnent encore dans ses oreilles jusqu'à aujourd'hui. Par un heureux hasard, Alisia fut épargnée. Elle est maintenant devenue une femme avec autant de pouvoirs magiques que son père. Elle jure que Baldour va regretter de l'avoir laissée en vie.

El temido despertar

Como a Baldour, el príncipe de lo demoniaco, se le acercaba al fin de su letargo, el capullo en el que descansaba fue transportado a la Tierra por su vasallo, Ornah. El mundo todavía se encuentra recuperándose de los desvastadores efectos de la última visita de Baldour.

Alisia Dragoon es la hija de un mago que intentó pararle los pies a Baldour. Cuando era una niña, su padre fue torturado hasta la muerte delante de sus hojos. Sus gemidos finales de agonía todavía resuenan en los oídos de Alisia. Inexplicablemente, Alisia salió con vida del trance. Ahora es una mujer con unos poderes mágicos que rivalizan con los de su padre. "Baldour va a arrepentirse de no haberme matado a mí también", se promete ella.

Il terribile risveglio

Baldour, il principe di tutte le cose diaboliche è vicino alla fine del suo letargo, il bozzolo in cui riposa è stato trasportato sulla terra dal suo assistente, Ornah. Il mondo sta ancora cercando di dimenticare gli effetti devastanti dell'ultima visita di Baldour.

Alisia Dragoon è la figlia del mago che cercò di fermare Baldour. Quand'ella era ancora bambina, il padre di Alisia fu torturato fino alla morte davanti ai suoi occhi. Il suo ultimo grido di dolore ancora risuona negli orecchi di Alisia. Inspiegabilmente, ad Alisia fu salvata la vita. Ella è ora una donna con delle abilità magiche che competono con quelle del padre. "Baldour rimpiangerà di non avere ucciso anche me", giurò Alisia.

Det fruktade uppvaknandet

När tiden är inne för ondskans prins Baldours uppvaknande tar hans medhjälpare Ornah med sig kokongen, som Baldour ligger i, ner till jorden. Världen håller fortfarande på att hämta sig från Baldours senaste besök.

Alisia Dragon är dotter till trollkarlen som försökte stoppa Baldour. När Alisia var barn, blev hennes far torterad till döds mitt framför ögonen på henne. Hon kan fortfarande höra hans sista skrik i vånda. På något oförklarligt sätt blev Alisia skonad. Hon har nu vuxit upp till en kvinna med en magisk kraft, lika stark som hennes fars. "Baldour kommer att få ångra att han inte dödade mig också", lovar hon sig själv.

Het Kwaad Ontwaakt

Baldour, de prins van het Kwaad, staat op het punt om wakker te worden en wordt op dit moment door zijn helper Ornah in zijn cocon naar de aarde gebracht. En die aarde is net weer een beetje herstelt van de laatste aanval van Baldour.

Alisia Dragoon is de dochter van de tovenaar die Baldour tegen probeerde te houden. Toen zijn nog klein was zag zij hoe haar vader door Baldour verslagen werd. Ze hoort hem nog steeds schreeuwen. Door een wonder werd Alisia gespaard en zijn heeft nu de krachten van haar vader overgenomen. "Baldour had mij ook beter gelijk kunnen verslaan," zweert zij nu.

Uhkaava herääminen

Kun Baldour, kaikkien paholaisten prinssi, lähenee leponsa loppua, kotilo, jossa hän lepää, on toimiteltu maahan apulaisensa Ornahin toimesta. Maailma on vielä toipumassa Baldourin viimeverailun tuhoisista vaikutuksista.

Alisia Dragoon on taikurin tytär, joka yrittää pysäyttää Baldourin. Kun Alisia oli vielä lapsi, hänen isänsä kidutettiin kuolleeksi Alisian silmien edessä. Isänsä viimeiset kuolontuskan vaikerrukset soivat yhä Alisian korvissa. Selittämättömästi Alisian henki oli säästetty. Hän on nyt nainen omaten taikakyvyt verrattavissa aincastaan hänen edesmenneen isänsä kykyihin. "Baldour tulee vielä toivomaan, että olisi myös tapannut minut", hän vannoo.

Alisia must find Ornah and the cocoon before Baldour awakens. Use her Thundar Magic to demolish enemies, and summon any one of the four friendly monsters to help you. If Baldour awakens before you can destroy the cocoon, there may be no more tomorrow. . .

Alisia muß Ornath und den Kokon finden, bevor Baldour erwacht. Vernichten Sie angreifende Feinde mit Alisias Donnermagie, und rufen Sie in schwierigen Situationen eines der vier auf Ihrer Seite kämpfenden Monster zu Hilfe. Wenn es Ihnen nicht gelingt, den Kokon zu zerstören, bevor Baldour erwacht, ist das Schicksal der Erde besiegelt. . .

Alisia doit trouver Ornah et le cocon avant que Baldour ne se réveille. Utilisez sa magie du tonnerre pour détruire les ennemis et faites appel à un de ses quatre monstres amicaux pour vous aider. Si Baldour se réveille avant que vous puissiez détruire le cocon, ce sera la fin du monde. . .

Alisia tendrá que encontrar a Ornah y el capullo antes de que se despierte Baldour. Emplee su poder mágico del rayo para destruir enemigos y convocar a cualquiera de los monstruos amigos para que le ayude. Si Baldour se despierta antes de que pueda destruir el capullo, es posible que no vea la luz de mañana. . .

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

In Selection Screens . . .

- Press up or down to move the marker.
- Press left or right to highlight options.

Spielsteuerung

① Richtungstaste (Taste D)

Nach Abruf eines Wahlbilds . . .

- Drücken Sie diese Taste zur Steuerung des Cursors nach oben oder unten.
- Drücken Sie diese Taste zum Markieren einer gewünschten Spieloption nach links oder rechts.

Aux commandes

① Touche directionnelle (Touche D)

Sur les écrans de sélection . . .

- Appuyez vers le haut ou le bas pour déplacer le curseur.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour éclairer les options.

¡Tome el control!

① Botón direccional (botón D)

En las pantallas de selección . . .

- Presiónelo hacia arriba o hacia abajo para mover el señalador.
- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha para resaltar opciones.

Alisia deve trovare Ornah e il bozzolo prima che Baldour si risvegli. Usate la sua magia di luono per distruggere i nemici e chiamate uno qualsiasi dei vostri amichevoli mostriciattoli per aiutarvi. Se Baldour si sveglia prima che abbiate distrutto il bozzolo, non ci sarà un domani...

Alisia måste finna Ornah och kokongen innan Baldour vaknar upp. Använd hennes åskmagi för att förgöra fienden och ta hjälp av ett av de fyra vänliga monstren. Om Baldour vaknar innan du förstört hans kokong, kanske del inte blir en dag imorgon...

Alisia moet Ornah en de cocon vinden voordat Baldour wakker wordt. Gebruik haar Bliksem Magie om de vijanden te verslaan en vraag aan de vier vriendelijke monsters of ze je willen helpen. Als Baldour wakker wordt voordat jij de cocon vernietigd, is het afgelopen voor iedereen...

Alisian täytyy löytää Ornah ja kotilo, ennen kuin Boldour herää. Käytä hänen ukkostaikaansa hävittääksesi vihollliset ja kutsu yhtä neljästä ystävällisestä hirviöstä auttamaan sinua. Jos Baldour herää ennen kuin olet tuhonnut hänen kotilonsa, ei tule koittamaan enää huomispäivää...

Presa dei comandi!

① Tasto di direzione (Tasto D)

Negli schermi di selezione...

- Premerlo in alto o in basso per muovere il segno.
- Premerlo a sinistra o destra per evidenziare le opzioni.

Ta ledningen!

① Styrkulan D (riktkulan)

På valmenyerna...

- Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt (i pilarnas riktningar) för att flytta markören.
- Vicka styrkulan D åt vänster eller höger (i pilarnas riktningar) för att lysa upp alternativen under varje valmöjlighet.

De Besturing!

① Richting Toets (R-toets)

Bij Keuzeschermen...

- Druk op omhoog of omlaag om de cursor te verplaatsen.
- Naar links of rechts om opties te kiezen.

Ota ohjaus!

① Suunnanohjausnäppäin (D-näppäin)

Näytön valinnassa...

- Paina alas tai ylös päin siirtääksesi osoitinta.
- Paina vasemmalle tai oikealle tehdäksesi valintasi (valinta korostetulla tekstillä).

During Play...

- Press left or right to move in those directions (either on the ground or in mid-jump).
- Press down to squat. To make Alisia face left while crouching, press diagonally down and left. Press down and right to make her crouch and face right.
- Press up or down to scroll through monsters.

② Start Button

- Press to start the game.
- Press to pause the action; press again to resume play.

Während des Spiels...

- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Alisia in die jeweilige Richtung zu steuern (entweder am Boden oder im Sprung).
- Drücken Sie diese Taste nach unten, wenn sich Alisia niederkauern soll. Drücken Sie die Taste diagonal nach unten und gleichzeitig nach links, wenn Alisia nach links gerichtet kauchen soll, bzw. nach unten und gleichzeitig nach rechts, damit Alisia nach rechts gerichtet kraucht.
- Drücken Sie diese Taste zum Abrufen der verschiedenen Monsterbilder nach oben oder unten.

②Starttaste

- Drücken Sie diese Taste zum Starten des Spiels.
- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel vorübergehend zu Unterbrechen und noch einmal, um das Spiel fortzusetzen.

Pendant la partie...

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour vous déplacer dans ces directions (sur le sol ou en l'air).
- Appuyez vers le bas pour que Alisia s'accroupisse. Appuyez diagonalement vers le bas et la gauche pour que Alisia s'accroupisse en se dirigeant vers la gauche. Pour qu'elle s'accroupisse vers la droite, appuyez diagonalement vers le bas et la droite.
- Appuyez vers le haut ou le bas pour faire défiler les monstres.

② Touche Start

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour faire une pause; appuyez de nouveau pour reprendre la partie.

Durante el juego...

- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha para moverse en tal sentido (en el suelo o en medio de un salto).
- Presiónelo hacia abajo para agacharse. Para hacer que Alisia se encare hacia la izquierda mientras se encuentre agachada, presiónelo diagonalmente hacia abajo y hacia la izquierda.
- Presiónelo hacia arriba o hacia abajo para desplazarse a través de los monstruos.

② Botón de inicio

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para realizar una pausa; vuelva a presionarlo para reanudar el juego.

Durante il gioco...

- Premerlo a sinistra o destra per muoversi in quelle direzioni (su terreno o a mezz'aria).
- Premerlo in basso per accovacciarsi. Per fare guardare Alisia verso sinistra quando è accovacciata, premetelo diagonalmente in basso e a sinistra. Premetelo in basso e destra per farla accovacciare e guardare verso destra.
- Premetelo sopra o sotto per scorrere i mostri.

Under spel...

- Vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att förflytta Alisia åt vänster/höger (antingen på marken eller mitt i ett hopp).
- Vicka styrkulan D nedåt för få Alisia att huka sig. Vicka styrkulan D snett nedåt åt vänster för att få Alisia att vända sig åt vänster när hon hukar sig. Vicka snett nedåt åt höger för att få henne att huka sig med näsan åt höger.
- Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt för att välja monster på monsterlistan.

Tijdens het Spel...

- Naar links of rechts om in deze richtingen te gaan (op de grond of tijdens een sprong).
- Omlaag om te bukken. Om Alisia naar links te laten kijken wanneer ze kruipt, druk je diagonaal omlaag en naar links. Druk op omlaag en rechts om haar vooruit te laten kijken terwijl ze kruipt.
- Druk op omhoog of omlaag om de monsters te bekijken.

Pelin aikana...

- Paina vasemmalle tai oikealle liikkuaksesi vastaavaan suuntaan (joko ollessasi maassa tai hypyn aikana).
- Paina alas kyykistyäksesi. Saadaksesi Alisian katsomaan vasemmalle kyyristymisen aikana, paina sivuttain alavasemmalle. Paina alaoikealle saadaksesi hänet kyyristymään ja katsomaan oikealle.
- Paina ylös tai alas selataksesi hirviöt läpi.

② Tasto di inizio (Start)

- Premerlo per iniziare a giocare.
- Premerlo per fare una pausa nel gioco; premerlo di nuovo per riprendere a giocare.

② Startknappen (START)

- Tryck på START för att börja spela.
- Tryck på START för att ta en paus mitt i spelet. Tryck en gång till för att fortsätta spela.

② Start Toets

- Om het spel te beginnen.
- Indrukken om een pauze te nemen; druk nogmaals om verder te gaan met het spel.

② Aloitusnäppäin

- Paina aloittaaksesi peli.
- Paina keskeyttääksesi toiminto ja uudelleen jatkaaksesi peliä.

③, ④, ⑤ Buttons A, B and C

- Alisia's capabilities (Monster Select, Thunder and Jump) are controlled by Buttons A, B and C. Set the specific function of each button in the Options screen (see page 16).

Getting Started

The Title screen follows the opening credits. When the words "Press Start Button" appear near the bottom of the screen, press the Start Button. The Start/Options window appears next. Place the marker next to your choice and press Button A, B, or C or the Start Button to continue.

③, ④, ⑤ Taste A, B und C

- Alisias Fähigkeiten (Monsterwahl, Donnermagie und Sprünge) werden mit den Tasten A, B und C gesteuert. Hierzu können Sie, wie auf Seite 5 beschrieben, jeder Taste eine bestimmte Funktion zuordnen (siehe Seite 16).

Vorbereitung

Nach dem Spieleinleitungsbild erscheint das Titelbild. Drücken Sie die Starttaste, wenn am unteren Bildschirmrand die Aufforderung "PRESS START BUTTON" (Starttaste drücken) erscheint. Hiernach erscheint das Start-/Spieloptionsfenster. Führen Sie den Cursor neben die gewünschte Spieltoption, und drücken Sie anschließend die Taste A, B oder C oder die Starttaste.

③, ④, ⑤ Touches A, B et C

- Les techniques d'Alisia (sélection de monstre, tonnerre et saut) sont contrôlées par les touches A, B et C. Régler la fonction spécifique de chaque touche sur l'écran des options (voir page 16).

Préparatifs

L'écran de titre suit les crédits d'ouverture. Quand le message "Appuyez sur la touche Start" apparaît en bas de l'écran, appuyez sur la touche Start. La fenêtre "Start/Options" apparaît ensuite. Placez le curseur près de votre choix et appuyez sur la touche A, B ou C ou sur la touche Start pour continuer.

③, ④, ⑤ Botones A, B, y C

- Las habilidades de Alisia (selección de monstruo, rayo, y salto) se controlan con los botones A, B, y C. Ajuste la función específica de cada botón en la pantalla de opciones (consulte la página 16).

Preparativos

Después de la pantalla de apertura aparecerá la del título. Cuando aparezcan las palabras "Press Start Button (Presione el botón de inicio)" cerca de la parte inferior de la pantalla, presione el botón de inicio. Aparecerá la ventanilla de inicio/opciones. Para continuar, coloque el señalador al lado de su opción y presione el botón A, B, o C, o el botón de inicio.

3, 4, 5 Tasti A, B e C

- Le capacità di Alisia, (selezione mostri (Monster Select), tuono (Thunder) e salto (Jump)) vengono controllate da tasti A, B e C. Regolate la specifica funzione di ciascun tasto nello schermo delle opzioni (Options) (vedere pagina 17).

3, 4, 5 Knapparna A, B och C

- Du väljer hjälpmonster, skickar iväg åskblixtar och hoppar med knapparna A, B och C. Välj en funktion för varje knapp på valmenyn OPTIONS (sid. 17).

3, 4, 5 Toets A, B en C

- Alisia's krachten (Monster Keuze, Bliksem en Springen) worden geregeld met de toetsen A, B en C. Zet de functie van deze toetsen vast op het Keuzescherm (zie pag. 17).

3, 4, 5 Näppäinmet A, B ja C

Alisian kyvyt (hirviön valinta, ukkonen ja hyppy) voidaan ohjata näppäimillä A, B ja C. Aseta tietty toiminta jokaiselle näppäinmelle Valikkonäytössä (katso sivu 17).

Preparativi

Lo schermo del titolo segue i titoli di coda di apertura. Quando la parola "Press Start Button" ("Premete il tasto Start") appare vicino al fondo dello schermo, premete il tasto Start. Appare la finestra di Inizio/Opzioni (Start/Options). Collocate il segno vicino alla vostra scelta e premete il tasto A, B o C o il tasto Start per continuare.

Spelstart

Efter listan med personerna som medverkat visas rubrikscenen på bildskärmen. Tryck på START när orden PRESS START BUTTON (tryck på startknappen) visas på nedre delen av bildskärmen. Nu visas menyn START/OPTIONS för spelstart/övergång till valmenyn OPTIONS. Flytta markören intill ditt val och tryck på knappen A, B, C eller START för att fortsätta.

Start het Spel

Het Titelscherm volgt op het logo. Als de woorden "Press Start Button" (Druk op de Start Toets) onderaan het scherm verschijnen, druk je op de Start Toets. Het Start/Keuzescherm verschijnt dan. Zet de cursor naast je keuze en druk op Toets A, B of C of op de Start Toets om door te gaan.

Päästäksesi alkuun

Otsikkonäyttö seuraa aloitustekstejä. Kun sanat "Paina Aloitusnäppäintä" ("Press Start Button") ilmestyvät näytön alalaitaan, paina Aloitusnäppäintä. Aloitus/Valikkonäytöt ilmestyvät seuraavaksi. Aseta osoitin valintasti viereen ja paina näppäintä A, B, C tai Aloitusnäppäintä jatkaaksesi.

Note: A demonstration follows the Title screen if you don't press any buttons. Press the Start Button at any time during the demo and the Sega logo appears. Press again to bring up the Title screen.

Selecting Start takes you to the story screens and the beginning of your adventure (press Start to skip the story and go right to the game). Choosing Options gives you the chance to set certain game conditions before starting play.

Hinweis: Wird nach Erscheinen des Titelbilds keine weitere Taste gedrückt, beginnt einige Sekunden später automatisch ein Demonstrationsspiel. Drücken Sie die Starttaste, wenn Sie das Demonstrationsspiel unterbrechen möchten. Hiernach erscheint das Sega-Logo. Drücken Sie die Taste dann noch einmal, um das Titelbild abzurufen.

Nach dem Drücken der Starttaste erscheinen die Spielgeschichtenbilder als Beginn Ihres Abenteuers (Drücken Sie die Starttaste noch einmal, wenn Sie die Spielgeschichte überspringen und das Spiel sofort starten möchten.) Durch die Wahl verschiedener Spieloptionen können vor dem Start noch bestimmte Spielbedingungen eingestellt werden.

Remarque: Une démonstration suit l'écran de titre si vous n'appuyez sur aucune touche. Appuyez sur la touche Start à tout moment pendant la démonstration et le logo Sega apparaît. Appuyez de nouveau pour faire apparaître l'écran de titre.

Sélectionnez Start pour faire apparaître les écrans de l'histoire et le début de votre aventure (appuyez sur la touche Start pour sauter l'histoire et commencer immédiatement la partie). Sélectionnez Options pour choisir certaines conditions de jeu avant de commencer la partie.

Nota: Si no presiona ninguno de los botones, después de la pantalla del título aparecerá una demostración. Presione el botón de inicio en cualquier momento durante la demostración y aparecerá el logotipo de Sega. Para pasar a la pantalla del título, vuelva a presionarlo.

Si selecciona START (inicio) pasará a las pantallas de la historia y al comienzo de su aventura (para saltar la historia y pasar directamente al juego, presione el botón de inicio). Si elige OPTIONS (opciones) podrá establecer ciertas condiciones para el juego antes de comenzar a jugar.

Nota: Una dimostrazione segue lo schermo del titolo se non premete nessun tasto. Premendo il tasto Start in qualsiasi momento durante la dimostrazione appare il logo Sega. Premetelo di nuovo per fare apparire lo schermo del titolo.

Selezionando Start andrete allo schermo della storia e all'inizio della vostra avventura (premete Start per saltare la storia e andare direttamente all'inizio del gioco). Scegliendo Options avrete la possibilità di regolare alcune condizioni di gioco prima di cominciare a giocare.

OBS! En demonstration av spelet visas efter rubrikscenen. om du inte trycker på någon knapp. Om du trycker på START när som helst under demonstrationen, visas Segas varumärke. Tryck en gång till för att ta fram rubrikscenen.

Flytta markören intill ordet START för att se berättelsescenerna och början på ditt äventyr (tryck på START för att hoppa över berättelsen och börja spela direkt). Flytta markören intill ordet OPTIONS för att välja spelförutsättningarna innan du börjar spela.

Let op: Als je op geen van de toetsen drukt volgt er een demonstratie na het Titelscherm. Je kunt altijd op de Start Toets drukken tijdens de demonstratie, dan verschijnt het Sega logo. Druk nogmaals om het Titelscherm te laten verschijnen.

De Start Toets brengt je naar de verhaalschermen en naar het begin van je avontuur (druk op Start om het verhaal over te slaan en direct naar het spel te gaan). Als je voor Options kiest, kun je de spelinstellingen veranderen voor je met het spel begint.

Huomio: Mikäli mitään näppäintä ei paineta, ohjelmanesitiely seuraa Otsikkonäyttöä. Paina Aloitusnäppäintä milloin tahansa esitelyn aikana ja aloitusteksti (Sega-logo) ilmestyy. Paina Aloitusnäppäintä uudelleen päästäksesi Otsikkonäyttöön.

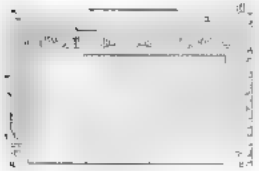
Aloitusnäppäimen painaminen johtaa Kertomusnäyttöön ja seikkailusi alkuun. Paina Aloitusnäppäintä ohittaaksesi kertomus ja siirtyäksesi suoraan peliin. Valittaessa Valikkonäytö on mahdollista asettaa lieityjä peliehtoja ennen varsinaisen pelin alkua.

Options

Place the marker next to a category by pressing the D-Button up or down, then press left or right to highlight choices. The option last highlighted when you exit the screen is the one in effect when the game begins, so double check your choices before exiting.

Level: Choose a Normal or Hard game.

Control Now's the time to set the functions of Buttons A, B and C.



Spieloptionen

Fuhren Sie den Cursor neben die gewunschte Spieloption, indem Sie die Richtungstaste nach oben oder unten drucken. Drücken Sie die Richtungstaste dann nach links oder rechts um die gewunschte Spieloption zu markieren. Die vor dem Entfernen des Optionsbilds zuletzt markierte Spieloption ist bei dem anschließend beginnenden Spiel gultig. Uberprufen Sie deshalb die gewählten Optionen noch einmal, bevor Sie das Spieloptionsbild entfernen.

LEVEL Wählen Sie hier den gewunschten Schwierigkeitsgrad – NORMAL (normal) oder HARD (schwierig).

CONTROL. Jetzt können Sie den Tasten A, B und C eine bestimmte Funktion zuordnen.

Options

Appuyez vers le haut ou le bas sur la touche D pour placer le curseur près d'une categorie, puis appuyez vers la gauche ou la droite pour éclairer des choix. Vérifiez bien vos choix car la dernière option éclairée quand vous quittez l'écran est celle qui prendra effet quand la partie commence.

Niveau Choisissez une partie normale ou difficile.

Commandes Réglez les fonctions des touches A, B et C.

Opciones

Coloque el señalador al lado de una categoría presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo, y después presiónelo hacia la izquierda o la derecha. La última opción resaltada cuando salga de la pantalla será la que entrará en vigor cuando comience el juego, motivo por el que deberá comprobar dos veces sus selecciones antes de salir.

Nivel: Elija un juego normal (NORMAL) o difícil (HARD).

Control Ha llegado el momento de establecer las funciones de los botones A, B y C.

Opzioni

Collocare segno vicino alla categoria premendo il tasto D sopra o sotto. premete quindi a sinistra o a destra per evidenziare le scelte L opzione evidenziata per ultima quando si esce dallo schermo è quella in funzione quando inizia il gioco. controllate bene le vostre scelte prima di uscire dallo schermo.

Livello. Scegliete un gioco normale (Normal) o difficile (Hard).

Controllo: È tempo di regolare le funzioni dei tasti A. B e C

Menyn OPTIONS för val av spelförutsättningar

Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt för att flytta markören intill önskad valmöjlighet och vicka åt vänster/höger för att lysa upp önskat alternativ under varje valmöjlighet. Det alternativ som senast lystes upp, när du går ut från menyn blir det alternativ som gäller för varje valmöjlighet. så kontrollera dina val en extra gång innan du går ut från menyn

Svårighetsgrad (LEVEL): välj mellan NORMAL (lagom) och HARD (svårt spel).

Knappamas styrfunktioner (CONTROL): nu är det dags att välja funktionerna för knappama A, B och C.

Options

Zet de cursor bij een keuze door de R-toets in te drukken (omhoog of omlaag) daarna druk je op links of rechts om je keuzes aan te geven De keuze die het laatst oplicht wanneer je het scherm verlaat is de instelling waarmee je het spel speelt, dus kijk al je keuzes na voor het scherm verlaat

Level: Kies voor een Normaal of een Moeilijk spel.

Besturing: Nu zet je de instellingen vast voor de Toetsen A B en C

Valikkonäyttö

Aseta osoitin haluamallesi riville painamalla D-näppäintä ylös tai alas ja sen jälkeen vasemmalle tai oikealle tehdäksesi valintasi riviltä. Viimeksi tehdyt valinnat (korostetulla tekstillä) ovat voimassa pelin aikaessa oten tarkista valintasi ennen kuin poistut näytöstä

Taso: Valitse normaali tai vaikea pel

Ohjaus: Valitse toiminnot näppäimille A B ja C

There are four different Control arrangements, as shown below:

	TYPE 1	TYPE 2	TYPE 3	TYPE 4
Monster Select	A	C	C	A
Thunder	B	A	B	C
Jump	C	B	A	B

1) **Monster Select** — To summon a monster companion, press the Monster Select Button. Press the D-Button up or down to cycle through a list of the four monsters. When you've found the monster you want, press the Monster Select Button once more.

Wie unten gezeigt, stehen hierzu vier verschiedene Steuerkonfigurationen zur Auswahl:

	TYPE 1	TYPE 2	TYPE 3	TYPE 4
Monsterwahltaste	A	C	C	A
Donnertaste	B	A	B	C
Sprungtaste	C	B	A	B

1) **Monsterwahltaste (MONSTER SELECT)** — Drücken Sie die Monsterwahltaste, um während des Spiels ein bestimmtes Monster zu Hilfe zu rufen. Drücken Sie zum Abrufen der Monsterbilder die Richtungstaste nach oben oder unten und anschließend noch einmal die Monstertaste, wenn Sie sich für eine der Kreaturen entschieden haben.

Vous avez le choix entre quatre configurations différentes:

	TYPE 1	TYPE 2	TYPE 3	TYPE 4
Sélection du monstre	A	C	C	A
Tonnerre	B	A	B	C
Saut	C	B	A	B

1) **Sélection du monstre** — Appuyez sur la touche de sélection de monstre pour faire appel à un compagnon. Appuyez vers le haut ou le bas sur la touche D pour vous déplacer sur la liste des quatre monstres. Quand vous avez choisi le monstre, appuyez de nouveau sur la touche de sélection de monstre.

Existen cuatro diferentes disposiciones de los botones, como se indica a continuación:

	TIPO 1	TIPO 2	TIPO 3	TIPO 4
Seleccion de monstruo	A	C	C	A
Rayo	B	A	B	C
Salto	C	B	A	B

1) **Selección de monstruo** — Para convocar un monstruo como compañero, presione el botón de selección de monstruo. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para pasar a través de la lista de los cuatro monstruos. Cuando llegue al monstruo que desee, presione una vez más el botón de selección de monstruo.

Ci sono quattro diverse disposizioni de comandi come mostrato sotto

	TIPO 1	TIPO 2	TIPO 3	TIPO 4
Selezione mostro	A	C	C	A
Tuono	B	A	B	C
Salto	C	B	A	B

1) **Selezione mostro** — Per chiamare un vostro amico mostro, premete il tasto di selezione mostro. Premete il tasto D sopra o sotto per passare ciclicamente attraverso la lista dei quattro mostri. Quando avete trovato il mostro che volete, premete di nuovo il tasto di selezione mostro.

Du kan välja att använda knapparna på fyra olika sätt enligt tabellen nedan:

	TYPE 1	TYPE 2	TYPE 3	TYPE 4
Monsterval	A	C	C	A
Åska	B	A	B	C
Hopp	C	B	A	B

1) **Monsterval (MONSTER SELECT)** — tryck på monstervalsknappen för att kalla på ett hjälpmonster. Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt för att gå igenom listan med de fyra monstren. Tryck igen på monstervalsknappen när du hittat önskat hjälpmonster.

Er zijn vier verschillende instellingen, zoals hieronder

	TYPE 1	TYPE 2	TYPE 3	TYPE 4
Monster keuze	A	C	C	A
Bliksem	B	A	B	C
Springen	C	B	A	B

1) **Monster Keuze** — Om een monster vriendje te erbij te halen druk je op de Monster Keuze Toets. Druk op de R-toets omhoog of omlaag om de lijst van de vier monsters te bekijken. Wanneer je het monster gevonden hebt dat je wilt druk je nog eens op de Monster Keuze Toets.

Käytettävissäsi on neljä ohjausasete maa seuraavasti

	ASETUS 1	ASETUS 2	ASETUS 3	ASETUS 4
Hirviön valinta	A	C	C	A
Ukkonen	B	A	B	C
Hyppy	C	B	A	B

1) **Hirviön valinta** — Kutsuaksesi hirviön seuraa, paina "Hirviön valinta -näppäintä. Paina D-näppäintä ylös tai alas selataksesi neljän hirviön listan läpi. Kun olet löytänyt haluamasi hirviön, paina "Hirviön valinta"-näppäintä vielä kerran.

2) **Thunder** — Alisia attacks enemies using her Thunder Magic. Press the Thunder Button to unleash a furious blast. Alisia can normally only attack in the direction she's facing. To attack enemies behind her, turn her using the D-Button. When the Thunder Power gauge is at maximum, it begins flashing. Attacking at this time produces a rolling bolt that damages all enemies on the screen. Alisia can attack while standing, walking, crouching or jumping.

3) **Jump** — Press the Jump Button to make Alisia jump. Press it in conjunction with the D-Button to perform a running jump. You can also press the Thunder Button and attack while Alisia's in midair.

2) **Donnertaste (THUNDER)** — Alisia attackiert angreifende Feinde mit ihrer Donnermagie. Drücken Sie die Donnertaste zum Ableuern einer gewaltigen Donnerwelle. Normalerweise kann Alisia nur in Blickrichtung angreifen. Drehen Sie Alisia deshalb um, wenn es gilt, von hinten heranschleichende Feinde abzuwehren. Der Donnerkraftmesser blinkt, wenn die Donnerkraft ihre maximale Stärke erreicht hat. Wenn Sie Ihre Donnermagie in diesem Stadium abfeuern, bricht ein grollender Donner mit vernichtender Gewalt über sämtliche Feinde auf dem Bildschirm herein. Alisia kann den Donner im Stehen, beim Laufen oder Kriechen und im Sprung abfeuern.

3) **Sprungtaste (JUMP)** — Drücken Sie die Sprungtaste, wenn Alisia springen soll. Wenn Sie die Sprungtaste und die Richtungstaste zugleich drücken, nimmt Alisia vor dem Sprung noch einen kurzen Anlauf. Für effektvolle Angriffe können Sie während des Sprunge außerdem noch die Donnertaste drücken.

2) **Tonnerre** — Alisia attaque les ennemis à l'aide de sa magie du tonnerre. Appuyez sur la touche de tonnerre pour libérer un coup fulgurant. Alisia peut uniquement attaquer dans la direction qu'elle regarde. Pour attaquer les ennemis se trouvant derrière elle, tournez Alisia à l'aide de la touche D. Quand la jauge d'énergie de tonnerre est remplie au maximum, elle clignote. Attaquez à ce moment là pour détruire tous les ennemis de l'écran par un éclair foudroyant. Alisia peut attaquer debout, en marchant, en s'accroupissant ou en sautant.

3) **Saut** — Appuyez sur la touche de saut pour que Alisia saute. Appuyez sur cette touche en même temps que sur la touche D pour sauter en courant. Vous pouvez également appuyer sur la touche de tonnerre et attaquer pendant qu'Alisia est en l'air.

2) **Rayo** — Alisia ataca a los enemigos empleando su poder mágico del rayo. Presione el botón de rayo para soltar un disparo furioso. Alisia sólo podrá atacar normalmente en el sentido en el que se encuentre encarada. Para atacar enemigos que se encuentren detrás de ella, haga que gire presionando el botón D. Cuando el indicador de potencia del rayo llegue a máximo, comenzará a parpadear. Si ataca en este momento, se producirá un rayo giratorio que dañará a todos los enemigos de la pantalla. Alisia podrá atacar estando de pie, cuando camine, se encuentre en cuclillas o cuando salte.

3) **Salto** — Presione el botón de salto para hacer que Alisia salte. Presiónelo junto con el botón D para realizar un salto mientras corra. Usted también podrá presionar el botón de rayo y atacar cuando Alisia se encuentre en el aire.

2) Tuono — Alisia attacca i nemici usando la sua magia di tuono. Premete il tasto D. Tuono per rilasciare uno scoppio violento. Alisia di solito può attaccare solo nella direzione in cui sta guardando. Per attaccare nemici che le stanno dietro, tarda voltare premendo il tasto D. Quando il misuratore di forza di tuono è al massimo, inizia a lampeggiare. Attaccando in questo momento si produrrà uno scoppio che distrugge tutti i nemici sullo schermo. Alisia può attaccare stando in piedi camminando, mentre è accovacciata o saltando.

3) Salto — Premete il tasto di salto per fare saltare Alisia. Premetelo insieme a tasto D per eseguire un salto correndo. Potete anche premere il tasto di tuono e attaccare mentre Alisia è a mezz aria.

2) Åska (THUNDER) — Alisia anfaller fiender med sin åskdundermagi. Tryck på åskknappen för att skicka iväg en dundrande åskblixt. Alisia kan vanliga fall bara anfalla framåt. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll, för att vända henne om, så att hon kan anfalla fiender som kommer bakifrån. Dundermätaren blinkar när den står på maximalt utslag. Om du anfaller när mätaren blinkar skickas en åskboll iväg som skadar alla fiender på bildskärmen. Alisia kan skicka iväg åskblixtar när hon står, går, hukar sig eller hoppar.

3) Hopp (JUMP) — tryck på hoppknappen för att få Alisia att hoppa. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll, samtidigt som du trycker på hoppknappen, för att hoppa i språnget. Tryck på åskknappen, efter att Alisia hoppat upp, för at skicka iväg en åskblixt när Alisia befinner sig luften.

2) Bliksem — Alisia valt haar vijanden aan met haar magische Bliksem. Druk op de Bliksem Toets om een gigantische bliksemflits te schieten. Alisia kan alleen aanvallen in de richting waarheen ze kijkt. Om vijanden die achter haar staan aan te vallen draai je haar om met de R-toets. Wanneer de Bliksemkracht meter maximaal is, begint hij te knipperen. Als je nu aanvalt, produceer je een bliksemflits die alle vijanden op het scherm vernietigt. Alisia kan aanvallen terwijl ze staat, loopt kruipt of springt.

3) Springen — Druk op de Springen Toets om Alisia te laten springen. Druk deze samen in met de R-toets om te springen tijdens het rennen. Je kunt ook de Bliksem Toets indrukken en aanvallen terwijl Alisia een sprong maakt.

2) Ukkonen — Alisia hyökkää vihollisia vastaan käyttäen ukkostakaa. Paina Ukkosnäppäintä vapauttaaksesi raivoisan räjähdyksen. Alisia voi normaalisti hyökätä vain suuntaan mihin hänen kasvonsa ovat käännetty. Hyökätäkses hänen takanaan olevia vihollisia vastaan, sinun tulee kääntää hänet käyttäen D-näppäintä. Kun ukkosvoimakkuuden mittari on suurimmillaan, alkaa myös salamointi. Tällöin hyökäyksen seurauksena on pallosalama joka tuhoaa kaikki viholliset näytöllä. Alisia voi hyökätä seisoessaan, kävellessään kyykistyessään sekä hypätessään.

3) Hyppy — Paina Hyppynäppäintä saadaksesi Alisia hyppäämään. Paina sitä yhdessä D-näppäimen kanssa saadaksesi aikaiseksi juoksuhypyn. Voit myös painaa Ukkosnäppäintä hyökätäksesi kun Alisia on ilmassa.

Sound Test Press the D-Button left or right to reveal a number and press Button C to hear the track or effect. In the case of a music track, press Button B to turn it off.

Press the Start Button to exit the Options screen.

Screen Signals

1. Alisia's Status window. Her remaining Hit Points (HP), her current level (strength of her abilities) and the Thunder Power gauge are displayed.

SOUND TEST Drücken Sie die Richtungstaste zum Abrufen einer Zahl nach links oder rechts. Drücken Sie danach die Taste C, um sich die Musik- bzw. die Klangbegleitung zum Spiel einmal probeweise anzuhören. Drücken Sie die Taste B, um einen Musiktitel wieder abzuschalten.

Drücken Sie die Starttaste zum Entfernen des Spieloptionsbilds.

Bildschirmanzeigen

1. Alisias Statusfenster, das die Anzahl ihrer Trefferpunkte (HP), ihre derzeitige Kraftstufe (Stärke ihrer Fähigkeiten) und den Donnerkraftmesser zeigt.

Essai sonore: Appuyez vers la gauche ou la droite sur la touche D pour choisir un nombre et appuyez sur la touche C pour écouter la musique de fond ou l'effet sonore. Dans le cas d'une musique d'ambiance, appuyez sur la touche B pour l'éteindre.

Appuyez sur la touche Start pour quitter l'écran des options.

Signaux sur l'écran

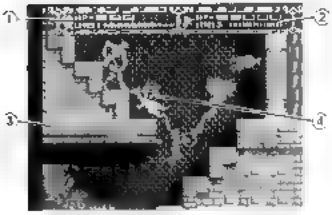
1. La fenêtre de statut d'Alisia. Ses points restants (HP), son niveau actuel (force de ses capacités) et la jauge d'énergie de tonnerre sont affichés.

Prueba de sonido: Presione el botón D hacia la izquierda o la derecha hasta que aparezca un número, y presione el botón C para escuchar la música o el efecto. En caso de música, si desea silenciarla presione el botón B.

Para salir de la pantalla de opciones, presione el botón de inicio.

Señales de la pantalla

1. Ventanilla de estado de Alisia. En ella se visualizarán sus puntos por impacto (HP) restantes, su nivel actual (resistencia y habilidades) y el indicador de potencia de rayo.



Prova di suono. Premete il tasto D a sinistra o destra per fare comparire un numero e premete il tasto C per sentire un brano o un effetto. Nel caso di un brano musicale premete il tasto B per disattivarlo.

Premete il tasto Start per uscire dallo schermo delle opzioni.

Ljudtest (SOUND TEST): vicka styrkulan D åt vänster eller höger så att ett nummer visas. Tryck på knappen C för att höra musiken eller ljudeffekten. Tryck på knappen B för att stänga av musiken.

Tryck på START för att gå ut ur valmenyn OPTIONS.

Geluidstest. Druk op de R-toets naar links of rechts om een nummer te laten verschijnen, en druk op Toets C om het geluid of effect te horen. Wanneer het om een muziekdeuntje gaat, druk je op Toets B om het af te zetten.

Druk op de Start Toets om het Keuzescherm te verlaten.

Ääni testi. Paina D-näppäintä vasemmalle tai oikealle pajastaaksesi numero ja paina näppäin C tä kuullaksesi ääniefekti. Musiikkiefektin aikana voit keskeyttää sen painamalla näppäintä B.

Paina Aloitusnäppäintä poistuaksesi Valikkonäytöstä.

Segnali sullo schermo

1 Energia della condizione di Alisia. Sono visualizzati i punti rimanenti (HP), il livello attuale (forza delle sue abilità) e il misuratore di forza di tuono.

Det som visas på bildskärmen

1 Alisias ställningsfönster. Här visas Alisias återstående träffpoäng HP hennes styrkenivå (åskmagins styrka) LEVEL och dundermätaren.

Wat Staat op het Scherm

1 Alisia's Status Kader. Haar overgebleven Hit Punten (HP) haar kracht op dit moment (de sterkte van haar krachten) en de Bliksemkracht meter staan in dit kader.

Näytön merkit

1 Alisian kunnon näyttö. Jäljellä olevat lyönnipisteet (HP), hänen tämän hetkinen taitonsa (voimansa ja kykynsä) ja ukkosvoimakkuuden mittari ovat näkyvissä.

2 The Status window for the monster our heroine has selected. The monster's HP, Power gauge and a photo are displayed.

3 Alisia Dragoon.

4 Alisia's current monster companion.

2 Statusfenster des Monsters, das unsere Heldin als Ihren Begleiter ausgewählt hat. Das Fenster zeigt die Monster Trefferpunkte, den Kraftmesser und ein Foto des jeweiligen Monsters.

3 Alisia Dragoon.

4 Alisias derzeitiges Monster.

2 La fenêtre de statut du monstre que notre héroïne a choisi. Les points HP du monstre, la jauge de force et une photo sont affichés.

3 Alisia Dragoon.

4 Monstre actuellement choisi par Alisia.

2 Ventanilla de estado para el monstruo que nuestra heroína ha seleccionado. En ella se visualizarán los HP, el indicador de potencia, y una foto del monstruo.

3 Alisia Dragoon.

4 Monstruo compañero actual de Alisia.

Items

Inside the winged receptacle are items that give Alisia or her monster more power, increase their level or HP total or protect them from damage. To get the receptacle's benefit, destroy it with a thunder blast. Then move Alisia over the item when it falls to the ground.

Gegenstände

In den geflügelten Rechtecken befinden sich Gegenstände, die Alisia oder ihrem Monster zusätzliche Kampfkraft verleihen, ihre Gesamtkraft oder die Zahl ihrer Trefferpunkte erhöhen oder sie vor Verletzungen schützt. Greifen Sie sich die Gegenstände, indem Sie die Rechtecke mit einem Donnerschuß aufbrechen und Alisia über den betreffenden Gegenstand führen, wenn dieser herausfällt.

Accessoires

Le réceptacle volant contient des accessoires qui donnent plus de force à Alisia ou à son monstre et augmentent leur niveau ou leur total de HP ou les protègent de tout dommage. Prenez les accessoires en détruisant le réceptacle d'un coup de tonnerre puis déplacez Alisia vers l'accessoire quand il tombe sur le sol.

Ítemes

Dentro del receptáculo alado hay ítemes que ofrecen a Alisia y a su monstruo más potencia, aumentan su nivel o el total de HP, o los protegen contra daños. Para obtener los beneficios del receptáculo destrúyalo con un rayo, y después mueva a Alisia hasta él cuando caiga al suelo.

2 La finestrella delle condizioni del mostro che fa mostra eroina ha selezionato. Sono visualizzati il punteggio del mostro (HP), il misuratore di potenza e una foto

3 Alisia Dragoon.

4 mostro che è attualmente con Alisia.

2 Ställningsfönstret för hjälpmonstret som vår hjältinna valt som följesägare. Monstrets träffpoäng HP, styrkenivå LEVEL, styrkemätare och foto visas

3 Alisia Dragon

4 Alisias hjälpmonster

2 Het Status kader voor het monster dat onze heldin heeft uitgekozen. De HP, Krachtmeter en een foto van het monster staan in dit kader

3 Alisia Dragoon

4 Alisia's monster vriendje in dit spel

2 Kunnon näyttö sankaritaremme valitsemalle hirviölle. Hirviön tyonlipisteet voimam ttari ja valokuva ovat nähtävillä

3 Alisia Dragoon

4 Alisian nykyinen hirviökumppani

Elementi

All'interno del ricettacolo alato ci sono gli elementi che danno a Alisia o al suo mostro più potenza, aumentano il loro livello o li protegge da danni. Per avere benefici dal ricettacolo, distruggetelo con un colpo di fulmine e quindi muovete Alisia sopra l'elemento che cade al suolo

Lyckotecken

Inuti de bevingade behållarna finns lyckotecken som ger Alisia och hennes hjälpmonster styrka, höjer deras styrkenivåer LEVEL, ökar deras träffpoäng HP eller skyddar dem mot skada. Slå sönder behållaren med en åskolixt och flytta Alisia över lyckotecknet, efter att det fallit till marken, för att tillgodogöra dig lyckotecknet

Voorwerpen

In de vliegende tonnen zitten voorwerpen die Alisia of haar monster meer kracht geven, hun HP totaal of sterkte verhogen of beschermen tegen aanvallen. Om het voorwerp uit de ton te pakken, verwerkig je hem met een bliksemflits, daarna stuur je Alisia naar de plek waar het voorwerp op de grond valt

Esineet

Siivekkään säiliön sisällä on esineitä, jotka antavat Alisialle tai hänen hirviöllensä enemmän voimaa nostava heidän tasoaan tai kokonais-työntipisteitään, tai suojelevat heitä vahingoilta. Saadaksesi säiliön hyödyt riko se ukkosrajähdyksellä ja siirrä Alisia maahan tippuneiden esineiden yläpuolelle

Alisia

1. **Thunder Level Up** Increases the power of Alisia's Thunder Magic to the next higher level
2. **Potion** Fills the equivalent of one section of Alisia's HP gauge
3. **HP UP** Adds one full section to Alisia's HP gauge
4. **1 UP** Allows you to continue play even after Alisia runs out of Hit Points. You can keep as many as nine of these items

Alisia

1. **Donnerkraftsteigerung** Erhöht Alisias Donnerkraftmagie auf die nächsthöhere Stufe
2. **Elixier** Füllt einen Abschnitt von Alisias Trefferpunktmesser auf
3. **1 Trefferpunktesteigerung** Fügt Alisias Trefferpunktmesser einen vollen Abschnitt hinzu
4. **1 Fortsetzung** Ermöglicht eine Fortsetzung des Spiels, selbst wenn Alisia keine Trefferpunkte mehr übrig hat. Sie können bis zu neun dieser Gegenstände anhäufen.

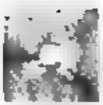
Alisia

1. **Augmentation de niveau de tonnerre** Augmente la force de la magie du tonnerre de Alisia jusqu'au niveau supérieur
2. **Potion** Remplit l'équivalent d'une section de la jauge HP d'Alisia
3. **Augmentation de HP** Ajoute une section complète à la jauge HP de Alisia
4. **1 de plus** Permet de continuer même si Alisia n'a plus de points. Vous pouvez conserver jusqu'à neuf de ces accessoires

Alisia

1. **Aumento de nivel del rayo** Aumenta la potencia del poder mágico del rayo de Alisia hasta el nivel siguiente
2. **Poción** Llena el equivalente a una sección del indicador de HP de Alisia.
3. **Aumento de HP** Añade una sección completa al indicador de HP de Alisia.
4. **Aumento de 1** Le permitirá continuar jugando incluso después de que Alisia se haya quedado sin puntos por impacto. Usted podrá hacerse con un máximo de nueve de estos ítemes.

1



2

Alisia

1. **Incremento del livello del tuono** Incrementa il potere della magia di tuono di Alisia al successivo livello
2. **Pozione** Riempie l'equivalente di una sezione del misuratore di punti di Alisia
3. **Aumento dei punti** Aggiunge un intera sezione al misuratore di vita di Alisia
4. **1 in più** Permette di continuare il gioco anche se Alisia ha già finito i suoi punti. È possibile tenere fino a un massimo di nove di questi elementi

Alisias lyckotecken

1. **Dunderkraft** ökar Alisias åskmagi genom att höja hennes styrkenivå LEVEL till nästa nivå
2. **Helande dryck** fyller en enhet på Alisias träffpoängmätare HP
3. **Motståndskraft** utökar Alisias träffpoängmätare HP med en enhet
4. **Extraliv** låter dig fortsätta spela också när Alisias träffpoäng HP tagit slut. Alisia kan samla på sig upp till nio extraliv

Alisia

1. **Extra Bliksemkracht** Verhoogt de kracht van Alisia's magische Bliksem
2. **Drankje** Verhoogt Alisia s HP meter met een dee
3. **Extra HP** Verhoogt Alisia's **HP** meter met een volledig deel.
4. **1 UP** Zorgt ervoor dat je kunt doorspelen ook al zijn Alisia s Hit Punten op Je kunt precies negen van deze voorwerpen hebben

Alisia

1. **Ukkoatsaon kohottaminen** Kasvattaa Alisian ukkostaian voimaa seuraavalle tasolle
2. **Yrttijuoma** Täyttää yhden jakson Alisian lyöntipistemittarissa
3. **Lyöntipisteiden kohottaminen** Lisää yhden täyden jakson Alisian lyöntipistemittarin.
4. **1 ylös** Mahdollistaa pelin jatkamisen vaikka Alisialla loppuu lyöntipisteet Voit pitää näitä esineitä aina yhdeksään kappaleeseen asti.

3

4

5 **Invincible** A Red Fairy appears, keeping Alisia safe from attacks. The protection is only good for only sixteen seconds, so take this item wherever it's available.

6 **Thunder Power Max** Alisia's Thunder Magic becomes immensely powerful, for sixteen seconds. She can unleash a rolling bolt, damaging all enemies.

7 **Platform** Two Fairies work together to help Alisia reach levels she couldn't get to by herself.

5 **Unbesiegbarkeit** Eine rote Fee erscheint und schützt Alisia vor Unheil. Der Schutz der roten Fee ist jedoch nur 16 Sekunden wirksam. Legen Sie sich deshalb einen guten Vorrat dieser Unbesiegbarkeits-Gegenstände an.

6 **Donnerkraft-Max** Dieser Gegenstand verleiht Alisias Donnermagie 16 Sekunden lang ungewaltige Kraft. Alisia kann damit sämtliche Feinde von der Bildfläche fegen.

7 **Plattform** Mit Hilfe von zwei Feen kann Alisia Höhen erreichen, die für sie normalerweise unzugänglich sind.

5 **Invincibilité** Une fée rouge apparaît qui protège Alisia des attaques. La protection est valable uniquement pendant seize secondes, donc prenez-en le plus possible.

6 **Maximum d'énergie de tonnerre** La magie de tonnerre de Alisia devient très puissante pendant seize secondes. Elle peut libérer un éclair foudroyant qui anéantit tous les ennemis.

7 **Plate-forme** Deux fées aident Alisia à atteindre les niveaux qu'elle ne peut pas atteindre seule.

5 **Invencibilidad** Aparecerá un duende rojo que defenderá a Alisia contra ataques. La protección solamente será valida durante dieciséis segundos, motivo por el que tendrá que tomar este item siempre que pueda.

6 **Potencia máxima de rayo** El poder mágico del rayo de Alisia se volverá inmensamente potente durante dieciséis segundos. Ella podrá lanzar un rallo giratorio que dañará a todos los enemigos.

7 **Plataforma** Dos duendes trabajarán juntos para ayudar a Alisia a alcanzar niveles a los que no podría llegar ella misma.

5

6

5 **Invincibilità** Appare una fata rossa che trena Alisia lontano dagli attacchi. La protezione rimane attiva solo per sedici secondi, prendele questi elementi ogni volta che li trovate

6 **Potenza di tuono al massimo** La magia di tuono di Alisia diventa immensamente potente per sedici secondi. Ella può rilasciare uno scoppio che danneggia tutti i nemici.

7 **Piattaforma** Due fate si uniscono per aiutare Alisia a raggiungere i livelli a cui non può arrivare da sola.

6 **Skyddsfe** en röd fe, som skyddar Alisia mot anfall visar sig på bildskärmen. Skyddet gäller bara i sexton sekunder så försök att få tag det här lyckoteckned var det än dyker upp.

6 **Maximal dunderstyrka** Alisias åskmagi blir jättestark i sexton sekunder. Hon kan skicka väg en åskboll som skadar alla fiender

7 **Magisk bro** två feer hjälper Alisia att komma till platser dit hon annars inte skulle kunna ta sig.

6 **Onzichtbaar** Een Rood Elfje verschijnt, dat Alisia beschermt voor aanvallen De bescherming duurt maar zestien seconden, dus pak dit voorwerp altijd wanneer het verschijnt

6 **Bliksemkracht Max** Alisia s Magischer Bliksem wordt zestien seconden lang waanzinnig sterk. Ze kan een bliksemflits vrijlaten die al haar vijanden vernietigt.

7 **Platform** Twee Elfjes werken samen om Alisia te helpen om bij de plaatsen te komen waar ze zelf niet bij kan

6 **Näkymätön** Punainen haltijatar ilmestyy pitäen Alisiaa suojassa hyökkäyksiltä Suojaus on voimassa ainoastaan kuusitoista sekuntia joten hyödynnä nämä millon vain se on mahdollisia

6 **Ukkosvoima maksimiin** Alisian ukkostaika muuttuu äärettömän voimakkaaksi kuudeksitoista sekunniksi. Alisia voi vapauttaa pahoalaman tuhoten kaikki vihollisensa

7 **Koroke** Kaksi haltijatarta työskentelevät yhdessä auttaakseen Alisian saavuttamaan tasot, johon hän ei yksin ole kykenevä.

7

Creatures

1. **Level Up** Increases the level of the monster currently selected and adds one full section to its HP gauge.
2. **Beef** Fills the equivalent of one section of the selected monster's HP gauge.
3. **Revive** Brings all dead creatures back to life. The revived monsters, when next selected, start over at Level 1 strength.

Kreaturen

Kraftsteigerung Steigert die Kraft des jeweils gewählten Monsters und fügt seinem Trefferpunktmesser einen vollen Abschnitt hinzu.

2 **Fleisch** Füllt einen Abschnitt des Monster-Trefferpunktmessers auf.

3 **Wiederbelebung** Wiederbelebt alle toten Monster. Die Monster können nach ihrer Wiederbelebung erneut gewählt werden, jedoch starten sie hiernach wieder mit der Kraftstufe 1.

Créatures

1 **Augmentation de niveau** Augmente le niveau du monstre sélectionné et ajoute une section entière à la jauge HP.

2 **Boeuf** Remplit l'équivalent d'une section de la jauge HP du monstre sélectionné.

3 **Vie supplémentaire** Ressuscite toutes les créatures. Les monstres ressuscités retournent à leur niveau de force 1 quand ils sont sélectionnés.

Criaturas

1 **Aumento de nivel** Aumenta el nivel del monstruo actualmente seleccionado por Alisia, y añade una sección completa a su indicador de HP.

2 **Carne** Rellena el equivalente a una sección del indicador de HP del monstruo seleccionado.

3 **Resurrección** Resucita a todas las criaturas muertas. Los monstruos resucitados, la próxima vez que los seleccione comenzarán con el nivel 1 de resistencia.

1

2

Creature

1 **Aumento di livello** Aumenta il livello dei mostri selezionati attualmente e aggiunge un intera sezione al suo misuratore d punti

2 **Carne** Riempie equivalente di una sezione del misuratore di punti del mostro selezionato

3 **Ritorno in vita** Fa rivivere tutte le creature morte I mostri che ritornano in vita, quando vengono selezionati successivamente iniziano dalla forza di livello 1

Monstrens lyckotecken

1 **Styrketecken** höjer styrkenivån LEVEL för det monster som Alisia för tillfället har med sig och ökar träffpoängmätaren HP med en enhet

2 **Oxkött** fyller en enhet på monstrets träffpoängmätare HP

3 **Livstecken** återger livet till alla döddade monster Monstren som återuppväckts, börjar om igen med lägsta styrkenivån LEVEL 1

Wezens

1 **Level Up** Verhoogt de kracht van het monster dat je gekozen hebt en vult een deel van zijn HP meter

2 **Voedsel** Vult een deel van de HP meter van het monster dat je gekozen hebt

3 **Herleven** Brengt alle dode wezens weer tot leven De monsters die weer tot leven komen beginnen op Level 1 sterkte als je ze weer kiest

Olennot

1 **Taso ylös** Kasvattaa parhaillaan valitun hirviön iasoa ja lisää yhden täyden jakson sen lyöntipistemittarin.

2 **Pihvi** Täyttää hirviön lyöntipistemitta ia yhtä jaksoa vastaavan määrän

3 **Elvytys** Palauttaa kaikki kuolleet oliot henkiin. Elvytetyt hirviöt, kun seuraava on valittu, aloittavat uude een ensimmäisen iason arvoilla.

3

Alisia's Companions

Alisia can summon one of four monsters, which help her either by attacking the enemy, or protecting her in battle. Each has three methods of attack which are changed automatically by the computer. The monsters' levels can be increased, and HP replenished, by taking items.

The monsters begin with a three-section HP gauge which becomes one section larger when you find a Level up item. The maximum size of the gauge is five sections. If a monster loses all its HP in battle, you can bring it back to life only by taking a Revive item. Additionally, when a monster's level increases, so do its attacking/protective powers.

Alisias Begleiter

Alisia kann eines von vier Monstern abrufen, das entweder mit ihr zusammen Feinde angreift oder sie während des Kampfes beschützt. Jedes der Monster besitzt drei Angriffstaktiken, die vom Computer automatisch gewählt werden. Die Kraftstufe eines Monsters und dessen Trefferpunktmesser kann durch Aufgreifen verschiedener Gegenstände erhöht werden.

Nach Abrufen eines Monsters sind in dessen Trefferpunktmesser zunächst nur drei Abschnitte gefüllt. Durch Aufgreifen von Kraftsteigerungsgegenständen kann diesem Vorrat jeweils ein weiterer Abschnitt hinzugefügt werden, bis zu maximal fünf Abschnitten. Wenn ein Monster im Kampf sämtliche Trefferpunkte verliert, kann es nur durch einen Wiederbelebungsgegenstand wieder zum Leben erweckt werden. Bei einer Kraftsteigerung steigern sich zugleich auch die Angriffs-/Schutzkräfte des betreffenden Monsters.

Les compagnons d'Alisia

Alisia peut faire appel à un des quatre monstres qui aident à attaquer les ennemis ou à la protéger pendant le combat. Chacun possède trois méthodes d'attaque qui sont automatiquement changées par l'ordinateur. Prenez des accessoires pour augmenter les niveaux des monstres ou rétablir les points HP.

Les monstres commencent avec une jauge HP de trois sections qui augmente d'une section quand vous trouvez un accessoire d'augmentation de niveau. La taille maximum de la jauge est de cinq sections. Si un monstre perd tous ses points HP pendant le combat, vous pouvez le ressusciter uniquement en trouvant un accessoire de vie supplémentaire. De plus, quand le niveau d'un monstre augmente, ses pouvoirs d'attaque et de protection augmentent également.

Compañeros de Alisia

Alisia puede unirse a uno de cuatro monstruos para que le ayude a atacar al enemigo, o para que le proteja en la batalla. Cada uno posee tres métodos de ataque que el ordenador cambiará automáticamente. Los niveles de los monstruos podrán aumentarse, y HP rellenarse tomando ítemes.

Los monstruos comienzan con un indicador de HP de tres secciones, que aumentará una sección cuando encuentre un ítem de aumento de nivel. El tamaño máximo del indicador es de cinco secciones. Si un monstruo pierede todos sus HP en la batalla, solamente podrá devolverle la vida con un ítem de resurrección. Además, cuando aumente el nivel de un monstruo aumentará también su potencia de ataque/protección.

I compagni di Alisia

Alisia può chiamare uno dei quattro mostri che l'aiutano ad attaccare nemici o a proteggerla in battaglia. Ognuno possiede tre melodi di attacco, che vengono cambiati automaticamente dal computer. Il livello del mostro può essere aumentato e il misuratore di punti riempito raccogliendo gli elementi.

I mostri iniziano con un misuratore di punti a tre sezioni che aumenta di una sezione quando si raccoglie l'elemento di aumento livello. Il misuratore può aumentare fino a un massimo di cinque sezioni. Se un mostro perde tutti i suoi punti in battaglia, è possibile riportarlo in vita solo con l'elemento di ritorno in vita. Inoltre, quando il livello di un mostro aumenta, aumentano anche i suoi poteri di attacco/protezione.

Alisias följeslagare

Alisia kan kalla på ett av fyra monster, som hjälper henne genom att attackera fienden eller försvara henne mot anfall. Varje monster har tre olika sätt att attackera. Attackerna styrs automatiskt av datorn. Du kan höja monstrens styrkenivå LEVEL och fylla på träffpoängmätaren HP genom att hitta lyckotecken.

När början har monstren en träffpoängmätare HP med tre enheter. Mätaren utökas med en enhet när du hittar ett styrketecken och kan maximalt bestå av fem enheter. När ett monster förlorat alla sina träffpoäng HP dör det och du kan väcka det till liv bara genom att hitta ett livstecken. När monstrets styrkenivå LEVEL höjs blir det både bättre på att såss och försvara sig.

Alisia's Vriendjes

Alisia kan één van de vier monsters roepen die haar helpen bij het aanvallen van de vijand of haar beschermen tijdens een gevecht. Elk van hen heeft drie manieren van aanvallen die automatisch veranderd worden door de computer. De sterkte van de monsters kan worden verhoogd en hun HP kan opnieuw worden gevuld door de voorwerpen te pakken.

De monsters beginnen met een HP meter die uit drie delen bestaat deze wordt een deel groter wanneer je een Level Up voorwerp vindt. De maximale grootte van de meter is vijf delen. Wanneer een monster al zijn HP verliest tijdens een gevecht, kun je hem weer tot leven brengen met een Herleven voorwerp. Tegelijkertijd met het sterker worden van een monster worden ook zijn aanval- en beschermkrachten groter.

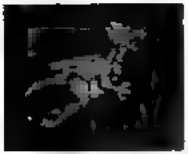
Alisian seuralaiset

Alisa voi kutsua yhtä neljästä hirviöstä, jotka voi auttaa häntä joko hyökkäämällä tai vihollisia vastaan tai suojelemalla häntä taisteluissa. Jokaisella on kolme tapaa hyökätä, mitkä vaihdetaan automaattisesti tietokoneella. Hirviöiden tasoja voidaan kohottaa ja yöntipisteitä täydentää keräämällä esineitä.

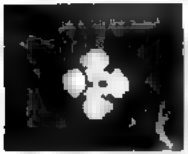
Hirviöt aloittavat kolmen jakson yöntipistemittarilla, joka tulee yhden jakson suuremmaksi kun 'Taso ylös'-esine löytyy. Mittarin suurin arvo on viisi jaksoa. Jos hirviö kuluttaa kaikki iyöntipisteensä taisteluissa, voidaan se elvyttää ainoastaan kun 'Elvytys'-esine on löydetty. Lisäksi, kun hirviön taso kasvaa, niin sen hyökkäys- kuin suojeluvoimakin kasvavat.

①Dragon Frye	①Drachen	1 Dragon Frye	1 Dragón Frye
②Ball O'Fire	②Feuerball	2 Ball O'Fire	2 Bola de fuego
③Thunder Raven	③Donnerrabe	3 Thunder Raven	3 Cuervo de rayo
④Boomerang Lizard	④Bumerang-Eidechse	4 Boomerang Lizard	4 Lagarto bumerang

1



2



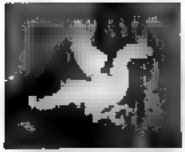
1 Dragon Frye
2 Ball O'Fire
3 Thunder Raven
4 Boomerang Lizard

1 Eldsdraken
2 Åskmolnet
3 Dunderkorpen
4 Bumerangödlan

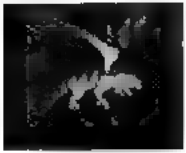
1 Dragon Frye
2 Ball O'Fire
3 Thunder Raven
4 Boomerang Lizard

1 Lohikäärme Käry
2 Tulipallo
3 Ukkoskorppi
4 Bumerangilisko

3



4

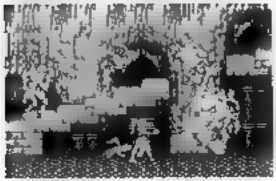


Alisia's Revenge!

You must guide Alisia to Baldour's palace and destroy the cocoon before he awakens. Use Alisia's Thunder Magic, and summon one of her four monster companions, to wipe out enemies along the way. The terrain is extremely hazardous, and there are many obstacles to overcome. Alisia's depending on you to help her pay Ornah and Baldour back!

1. **Stage 1**
2. **Stage 2**
3. **Stage 3**

1



Alisias Rache!

Sie müssen Alisia zu Baldours Palast führen und den Kokon zerstören, bevor Baldour erwacht. Setzen Sie Alisias Donnermagie gezielt ein, und rufen sie eines der vier zur Verfügung stehenden Monster als Mitstreiter ab, um zwischendurch auftauchende Feinde zu vernichten. Auf Ihrem Weg werden Sie zahlreichen Gefahren und Hindernissen begegnen, die Sie überwinden müssen. Alisia ist auf Ihre geschickte Führung angewiesen, um sich erfolgreich an Ornah und Baldour zu rächen!

1. **Runde 1**
2. **Runde 2**
3. **Runde 3**

La revanche d'Alisia!

Vous devez guider Alisia dans le palais de Baldour et détruire le cocon avant qu'il ne se réveille. Utilisez la magie de tonnerre de Alisia et faites appel à un de ses quatres monstres amicaux pour vous débarrasser des ennemis sur le chemin. Le terrain est extrêmement dangereux et vous avez beaucoup d'obstacles à surmonter. Alisia a besoin de vous pour faire payer Ornah et Baldour!

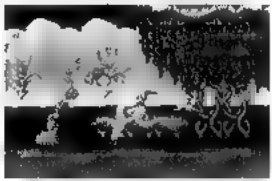
1. **Scène 1**
2. **Scène 2**
3. **Scène 3**

¡La venganza de Alisia!

Usted deberá guiar a Alisia hasta el palacio de Baldour y destruir el capullo antes de que se despierte. Emplee el poder mágico del rayo de Alisia, y únase a uno de sus cuatro monstruos para barrer a los enemigos que le salgan al paso. El terreno es extremadamente peligroso, y hay que hacer frente a muchos obstáculos. ¡Alisia depende de su ayuda para vengarse de Ornah y Baldour!

1. **Etapa 1**
2. **Etapa 2**
3. **Etapa 3**

2



La vendetta di Alisia!

Dovete guidare Alisia fino al palazzo di Baldour e distruggere il bozzolo prima che si schiuda. Usate il potere di fuoco e chiamate uno dei suoi quattro mostri per spazzare i nemici dalle vostre strade. Il terreno è estremamente pericoloso e ci sono molti ostacoli da superare. Alisia conta su di voi per aiutarla a rispedire indietro Ornah e Baldour!

1 **Livello 1**

2 **Livello 2**

3 **Livello 3**

Alisias hämnd!

Du måste leda Alisia till Baldours palats och förstöra hans kokong innan han vaknar upp. Använd Alisias åskmagi och ta ett av de fyra monstren till hjälp för att röja fienden ur vägen. Faror lurar runt varje krök och Alisia måste ta sig förbi många hinder innan hon kommer fram. Alisia behöver din hjälp för att ta hämnd på Ornah och Baldour.

1 **Etapp 1 (STAGE 1)**

2 **Etapp 2 (STAGE 2)**

3 **Etapp 3 (STAGE 3)**

Alisia's Wraak!

Je moet Alisia naar Baldour's paleis brengen en de cocon vernietigen voordat hij ontwaakt. Gebruik Alisia's Magische Bliksemkracht en roep één van haar vier monsters vriendjes om vijanden onderweg uit te schakelen. Het terrein is verschrikkelijk gevaarlijk en je komt veel moeilijkheden tegen. Alisia rekent op je om haar te helpen om het Ornah en Baldour betaald te zetten.

1 **Gebied 1**

2 **Gebied 2**

3 **Gebied 3**

Alisian kosto!

Sinun täytyy ohjata Alisia Baldourin palatsiin ja tuhota kotelo ennen kuin Baldour herää. Käytä Alisian ukkostaikaa ja kutsu yhtä neljästä hirviökumppanista lakaistaksesi viholliset matkan varrelta. Maasto on erittäin vaarallinen ja matkan varrella tulee monta estettä voitettavaksi. Alisia on riippuvainen sinun avustasi maksaakseen Ornahille ja Baldourille takaisin.

1 **Vaihe 1**

2 **Vaihe 2**

3 **Vaihe 3**

3

4 **Stage 4**

5 **Stage 5**

6 **Stage 6**

7 **Stage 7**

After you guide Alisia safely to Baldour's palace, the ultimate confrontation begins. Only one of you will survive.

4 **Runde 4**

5 **Runde 5**

6 **Runde 6**

7 **Runde 7**

Nachdem Sie Alisia sicher zu Baldours Palast gefuhrt haben, beginnt die entscheidende Gegenüberstellung, die nur einer von Ihnen überleben wird!

4 **Scène 4**

5 **Scène 5**

6 **Scène 6**

7 **Scène 7**

Après avoir guidé Alisia jusqu'au palais de Baldour, la confrontation finale commence. Un seul d'entre vous survivra.

4 **Etapa 4**

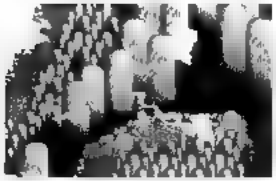
5 **Etapa 5**

6 **Etapa 6**

7 **Etapa 7**

Después de haber guiado a Alisia a salvo hasta el palacio de Baldour comenzará la ultima confrontacion ¡Solamente podrá sobrevivir uno!

4



5

4 **Livello 4**

5 **Livello 5**

6 **Livello 6**

7 **Livello 7**

Dopo che avete condotto Alisia in salvo a castello d Baldour inizia la sfida finale. Solo uno di voi potrà sopravvivere!

4 **Etapp 4 (STAGE 4)**

5 **Etapp 5 (STAGE 5)**

6 **Etapp 6 (STAGE 6)**

7 **Etapp 7 (STAGE 7)**

Efter att du tagit Alisia välbehållen till Baldours palats börjar den slutgiltiga kampen. Bara en av dem kan överleva!

4 **Gebied 4**

5 **Gebied 5**

6 **Gebied 6**

7 **Gebied 7**

Nadat je Alisia veilig naar Baldour s paleis hebt geloodst, begint de laatste confrontatie. Er kan er maar één van jullie overleven!

4 **Vaihe 4**

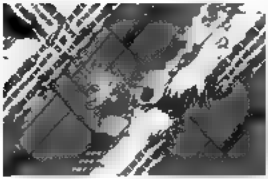
5 **Vaihe 5**

6 **Vaihe 6**

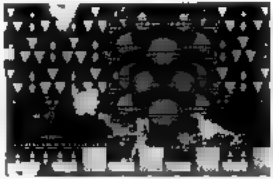
7 **Vaihe 7**

Kun olet opastanut Alisian onnellisesti Baldourin palatsiin viimeinen koitos on edessä. Ainoastaan sinä voit selvitytä voittajana!

6



7



Game Over/Continue

Alisia s hopes of avenging her father s death are dashed if her HP gauge becomes empty When this happens, the Game Over screen appears, followed by the Game Ranking screen The last stage you cleared Alisia s Thunder Power level The percentage of enemies you were able to destroy and your overall ranking are displayed

The only way to continue play is by taking 1 UP items at every opportunity The journey to the palace of true evil is a treacherous one indeed!

Spielende/Fortsetzung

Alisias Hoffnung auf Rache fur den Tod ihres Vaters zerschlägt sich wenn ihr Trefferpunktmesser leer ist, wonach das Spielendebild erscheint Hierauf folgt das Spielergebnisbild, das ihre letzte erfolgreich beendete Runde Alisias Donnerkraft, den Prozentanteil der von ihnen vernichteten Feinde und Ihre Gesamtbewertung anzeigt

Die einzige Möglichkeit das Spiel hiernach weiterzuspielen besteht darin möglichst viele 1-Fortsetzung'-Gegenstände anzusammeln. Die Reise zum Palast des Bösen ist mit Schrecken gepflastert!

Fin de la partie/suite

Alisia ne pourra pas venger son père si sa jauge HP est vide Dans ce cas écran de fin de la partie apparaît suivi par l'écran de classement de jeu La dernière scène, le niveau d'énergie de tonnerre d'Alisia le pourcentage d'ennemis détruits et le classement général sont affichés

Le seul moyen de continuer à jouer est de prendre des accessoires 1 UP à chaque opportunité Le voyage jusqu'au palais du démon est dangereux!

Fin/continuación del juego

Los deseos de Alisia de vengar la muerte de su padre se verán defraudados si se vacía su indicador de HP Cuando suceda esto aparecerá la pantalla de fin del juego (GAME OVER) seguida por la pantalla de puntuación Se visualizarán la última etapa que haya pasado el nivel de potencia del rayo de Alisia el porcentaje de enemigos destruidos y su puntuación global

La única forma de poder continuar jugando es tomando ítemes de aumento de 1 en cualquier oportunidad ¡El viaje hasta el palacio del diablo es realmente traicionero!

Fine del gioco/ Continuazione

Le speranze di Alisia di vendicare il padre sono vane se il suo misuratore di punti si svuota. Quando questo accade appare lo schermo di fine gioco (Game Over) seguito dallo schermo di rango del gioco (Game Ranking). Sono visualizzati l'ultimo livello che avete portato a termine, il livello di forza del tuono, la percentuale di nemici che avete distrutto e il vostro rango.

Il solo modo in cui potete continuare a giocare è prendendo gli elementi 1 in più ogni volta che ne avete l'occasione. Il viaggio al palazzo del vero malefico è molto pericoloso!

Spelet slut/fortsatt spel — (GAME OVER)

Alisia förlorar allt hopp om att hämnas sin fars död när hennes träffpoängmätare tömts. Då är spelet slut och slutscenen GAME OVER visas på bildskärmen följd av poängmenyn GAME RANKING. På menyn GAME RANKING visas den senaste etapp CLEAR STAGE du klarat av, Alisias styrkenivå THUNDER POWER LEVEL, hur många procent SHOOT DOWN RATE av dina fiender du lyckats förgöra och ditt sammanlagda omdöme.

Det enda sättet för dig att kunna fortsätta spela är att plocka upp extraliv, så fort du får chans. Färden till den ondes palats är minst sagt förrädisk!

Einde van het Spel/ Doorgaan

Alisia's hoop om de dood van haar vader te wreken, is voorbij wanneer haar HP meter leeg raakt. Als dit gebeurt verschijnt het Game Over scherm, gevolgd door het Hoogste Score scherm. Het laatste gebied dat je af hebt gemaakt, de hoogte van Alisia's Bliksemkracht, het percentage vijanden dat je hebt kunnen uitroeien en je totale punten staan op dit scherm.

De enige manier om door te gaan met het spel is door de 1 UP voorwerpen bij elke mogelijkheid te pakken. De reis naar het paleis van het kwaad is erg verraderlijk!

Peli ohi/jatkuu

Alisian toivo kostaa isänsä kuoleman ovat murskaantuneet mikäli hänen työntöpistemittarinsa tyhjenee. Kun lämä tapahtuu, "Peli ohi" -näyttö ilmestyy. Tätä seuraa "Pistelistaus" -näyttö. Viimeinen vaihe, josta olet selvitytynyt, Alisian ukkosvoimakkuus, tuhoiltujen vihollisten prosentuaalinen osuus sekä kuinka olet yleisesti ottaen selvitytynyt muihin pelaajiin nähden ovat näkyvillä.

Ainoa tapa jatkaa peliä on ottaa 1 ylös -esineitä jokaisessa mahdollisessa tilanteessa. Matka todellisen pahoilaisen palatsiin on todella petollinen jos mikään

Suggestions for Staying Alive...

- Pay attention to the HP gauge of the active monster. If it's in danger of becoming empty, change to another monster as soon as possible. The Revive item is hard to find, and it's the only way to return dead monsters to life!
- Thunder can be fired in short bursts, but holding the Thunder Button guarantees severe damage. Don't worry — the gauge refills while you're not attacking.
- Master all movement techniques early. Alisia must travel over difficult terrain while fending off attacks from scores of vicious enemies. Agility will save her from sustaining unnecessary damage!

Überlebenstips für Alisia...

- Werfen Sie stets einen Blick auf den Trefferpunktmesser des aktiven Monsters. Wenn das derzeitige Monster nur noch wenige Trefferpunkte übrig hat, sollten Sie es so bald wie möglich gegen ein anderes Monster auswechseln.
- Die Donnermagie kann als kurze aufeinanderfolgende Schüsse abgefeuert werden, obwohl deren Vernichtungskraft am stärksten ist, wenn Sie die Taste einfach gedrückt halten. Keine Sorge, der Donnerkraftmesser füllt sich nach jedem Angriff wieder auf.
- Üben Sie bereits im Anfangsstadium sämtliche Bewegungsabläufe bis zur Perfektion. Alisia hat einen äußerst gefahrvollen Weg vor sich und muß sich dabei etliche übelgesinnte Kreaturen vom Hals halten. Flinke Beweglichkeit ist die beste Voraussetzung drohendem Unheil zu entfliehen!

Quelques conseils pour rester en vie...

- Faites attention à la jauge HP du monstre qui vous aide. Si elle est presque vide, choisissez un autre monstre le plus vite possible. L'accessoire de vie supplémentaire est difficile à trouver et c'est le seul moyen de ressusciter les monstres morts.
- Vous pouvez lancer des petits coups de tonnerre mais si vous maintenez la touche de tonnerre enfoncée, vous pouvez provoquer plus de dommages. La jauge se remplit quand vous n'attaquez pas.
- Maîtrisez toutes les techniques le plus vite possible. Alisia doit traverser des terrains dangereux tout en arrêtant les attaques des ennemis vicieux. Seule son agilité peut la sauver de dommages inutiles!

Sugerencias para permanecer con vida...

- Preste atención al indicador de HP de monstruo activo. Si se encuentra en peligro de vaciarse, cambie a otro monstruo lo antes posible. ¡El ítem de resurrección es difícil de encontrar, y el la única forma de revivir monstruos!
- El rayo podrá dispararse en ráfagas cortas, pero si mantiene presionado el botón del rayo tendrá la garantía de infingir daños serios. No se preocupe porque el indicador se rellenará cuando no esté atacando.
- Aprenda a dominar pronto todas las técnicas de movimiento. Alisia deberá viajar por terreno difícil mientras se defenda de los ataques de montones de malvados enemigos. ¡La agilidad le salvará de sufrir daños innecesarios!

Suggerimenti per rimanere vivi...

- Fate attenzione al misuratore di punti dei mostri che è con voi in quel momento. È in pericolo se sta per svuotarsi. passate ad un altro mostro il prima possibile.
  L elemento di ritorno in vita è difficile da trovare ed è il solo modo per fare ritornare in vita un mostro ormai morto!

- Il tuono può essere lanciato a piccoli scoppi ma tenendo premuto il tasto di tuono si causeranno danni più seri. Non preoccupatevi — il misuratore si riempie quando non attaccate.

- Imparate velocemente tutte le tecniche in cui potete muovervi. Alisia deve viaggiare su terreni difficili parando gli attacchi di nemici terribili. L'abilità la può salvare da sostenere danni non necessari!

Överlevnadstipps...

- Håll ett öga på hjälpmonstrets träffpoängmätare HP. Byt till ett nytt monster så fort det finns risk för att mätaren ska bli tom. Det enda sättet att ge monstren livet tillbaka är att hitta ett livstecken och det är verkligen ingen lätt uppgift!

- Åskblixtarna kan avfyras små eldskurar men för att vålla verklig skada ska du hålla åskknappen intryckt. Du behöver inte spara på elden — dundermätaren tylls på mellan attackerna.

- Lär dig så fort som möjligt alla rörelser och hopp. Alisia måste färdas genom svår terräng och samtidigt försvara sig mot tjogtals elaksinnade fiender. Hennes vighet kommer att rädda henne från många skador!

Overlevingstips...

- Let op de HP meter van het monster dat je gebruikt. Als hij leeg dreigt te raken, kies dan zo gauw mogelijk een ander monster. Het Herleven voorwerp is moeilijk te vinden en het is de enige manier om dode monsters weer tot leven te brengen.

- Bliksem kan worden afgevuurd in korte flitsen maar lang indrukken van de Bliksem Toets geeft de meeste schade. Maak je geen zorgen — de meter wordt weer bijgevuld wanneer je niet aanvalt.

- Leer snel alle technieken om te verplaatsen. Alisia moet over moeilijk terrein trekken terwijl ze aanvallen moet afweren van verschillende soorten valse vijanden. Door snel te reageren redt je haar van onnodige verwondingen!

Ehdotuksia henkissä selviytytmiselle...

- Pidä silmällä aktiivisen hirviön työntipistemittaria. Jos se alkaa lähestyä lopuaan, vaihda uuteen hirviöön niin nopeasti kun mahdollista. "Elvytys"-esine on vaikea löytää ja se on ainoa keino palauttaa kuollut hirviö henkiin!

- Ukkosia voidaan käyttää vain lyhyinä jaksoina, mutta yhtäjaksoinen Ukkosnäppäimen painaminen takaa ankarat tuhot. Älä huolehdi — mittari täyttyy uudelleen kun et ole hyökkäämässä.

- Hallitse kaikki liikkumistekniikat jo varhaisessa vaiheessa. Alisian täytyy matkustaa yli vaikean maaston samalla kun torjua joukotta n pahojen vihollisten hyökkäyksiä.

- Take every item you find. You don't have to pass one up for fear of losing another one. All items help Alisia or her companion monster.
- There are hidden chambers containing items in certain areas of the game. If you can search for them without risking damage, go for it!
- If you get lost, keep trying to find your way. Arrows will appear to help you get back on track. Go now, and destroy Baldour once and for all!

- Greifen Sie sich jeden Gegenstand, den Sie entdecken. Keine Angst, Sie verlieren durch das Aufgreifen eines neuen Gegenstands keinen anderen Gegenstand in Ihrem Besitz. Alle Gegenstände helfen Alisia oder Ihrem Monster.
- In bestimmten Spielabschnitten gibt es versteckte Kammern, die Gegenstände enthalten. Falls diese Kammern ohne ein zu hohes Risiko einzugehen zugänglich sind, sollten Sie sich die darin aufbewahrten Gegenstände auf jeden Fall holen!
- Falls Sie sich einmal verirrt haben sollten, müssen Sie nach dem richtigen Weg suchen. Achten Sie dabei auf Pfeile entlang des Weges, die Sie früher oder später wieder zurück auf den richtigen Pfad bringen werden. Los jetzt! Vernichten Sie Baldour ein für allemal!

- Prenez tous les accessoires que vous trouvez même si vous en avez déjà. Tous les accessoires peuvent aider Alisia ou son compagnon le monstre.
- Certaines chambres cachées contiennent des accessoires. Vous pouvez les rechercher sans endurer de dommages, alors allez-y!
- Si vous vous perdez, continuez à chercher votre chemin. Des flèches apparaissent pour vous aider à retrouver le bon chemin. Allez-y maintenant et détruisez Baldour une fois pour toutes!

- Tome cuantos ítemes pueda. No tema dejar uno por miedo a perder otro. Todos los ítemes ayudarán a Alisia y a su monstruo compañero.
- En ciertas áreas del juego existen cámaras escondidas que contienen ítemes. ¡Si puede encontrarlos sin arriesgarse a sufrir daños, adelante!
- Si se pierde, trate de encontrar el camino. Aparecerán flechas para ayudarle a encontrar la pista. ¡Ánimo, y destruya a Baldour de una vez por todas!

- Prendete tutti gli elementi che trovate. Non lasciate perdere un elemento per paura di perderne un altro. Tutti gli elementi aiutano Alisia e i suoi amici mostri.
- In alcune aree ci sono delle stanze nascoste che contengono elementi. Se potete cercarle senza esporvi a dei rischi pericolosi, fatelo!
- Se vi perdete, continuate a cercare la vostra strada. Appaiono delle frecce che vi aiutano a ritornare al vostro percorso. Andate avanti e distruggete Baldour una volta per tutte!
- Plocka upp alla lyckotecken du kan hitta. Du förlorar inga lyckotecken genom att plocka upp ett nytt. Alla lyckotecken hjälper Alisia och hennes monster.
- Det finns lönnrum med lyckotecken på vissa platser spelet. Försök att hitta dem, om det inte är alltför riskabelt!
- Fortsätt att leta dig fram, om du kommit vilse. Pilar kommer att visa sig och leda dig på rätt väg. Ge dig av och gör slut på Baldour, en gång för alla!
- Pak elk voorwerp dat je tegenkomt. Je hoeft het ene niet te laten liggen uit angst dat je een andere kwijt raakt. Alle voorwerpen helpen Alisia of haar monster vriendje.
- In verschillende delen van het spel zijn er verborgen kamers waarin voorwerpen liggen. Als je ze kunt zoeken zonder gevaar te lopen, doe je best dan!
- Wanneer je verdwaalt, blijf dan proberen om de weg terug te vinden. Er verschijnen pijlen die je helpen om weer op het goede pad te komen. Ga nu en vernietig Baldour voor eens en altijd!
- Kerää kaikki esineet, mitkä löydät. Sinun ei tarvitse jättää mitään pelätäksesi, että menetät jonkun toisen. Kaikki esineet auttavat Alisiaa tai häntä seuraavaa hirviötä.
- Tietyissä paikoissa pelissä on piilomassa piilokamareita, sisältäen esineitä. Jos voit etsiä niitä välttäen kärsimästä itse vahinkoja, tee se!
- Jos joudut harhaan, yritä löytää takaisin tielle. Nuolet ilmestyvät opastamaan palautta polulle. Mene nyt ja tuhoa Baldour kerralla ja ikuisesti!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System

For Proper Usage

Do not immerse in water!

Do not bend!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damage or disfigure.

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

* Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions: Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!

Vor Gewalteinwirkungen schützen!

Nicht direkt der Sonne aussetzen!

Nicht beschädigen oder verunstalten!

Vor Hitze schützen.

Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

* Vergessen Sie nicht, bei längerem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

Ne pas mouiller!

Ne pas plier!

Ne pas soumettre à des chocs violents!

Ne pas exposer au soleil!

Ne pas abîmer!

Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!

Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez la dans sa boîte.

* N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT Pour les propriétaires de téléviseurs à projection: Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

¡No mojarlo!

¡No doblarlo!

¡No darle golpes violentos!

¡No exponerlo a la luz directa del sol!

¡No dañarlo ni rayarlo!

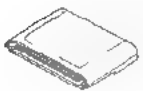
¡No exponerlo a altas temperaturas!

¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté humedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

* Durante un juego prolongado, tome algun tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección: Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
2. Non piegarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a large schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära värmekällor!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig, torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

Voor juist gebruik

1. Maak hem niet nat!
2. Buig hem niet!
3. Stoot er niet hard tegenaan!
4. Stel hem niet bloot aan het directe zonlicht!
5. Beschadig of verbuig hem niet!
6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

1. Älä kostuta veteen!
2. Älä taivuta!
3. Älä iske kasettia kovalla voimalla!
4. Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
5. Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
6. Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
7. Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnolla, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kasteltulla kankaalla.
- Aseta se takaisin kotelooonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pidät taukoja pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

672-0786-50
©1992 GAME ARTS